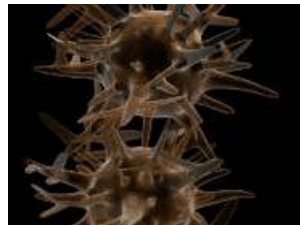


第7章 三维动画建模材质编辑

7.1 项目导引 华丽的“服装”

- 本项目主要是经过材质编辑器制作金属、玻璃、树叶和有机体等材质的制作。



7.2 项目分析

- 经过对材质编辑器的了解认识材质和贴图中常用的参数，进一步了解材质中常用贴图参数，使用反射贴图通道和环境贴图制作金属效果；使用反射和折射制作玻璃的质感，并经过反光板加强玻璃质感的；灵活利用各向异性明暗器制作布料的质感，使用贴图控制高光的方向，利用黑白贴图实现不透明通道中清除背景的制作，巧妙利用衰减贴图迅速实现卡通效果，最终组合灯光和渲染完毕作品。

7.3 技术准备

- 7.3.1 材质编辑器
- 7.3.2 一般材质编辑器
- 7.3.3 原则材质
- 7.3.4 其他常用材质类型
- 7.3.5 常用贴图类型

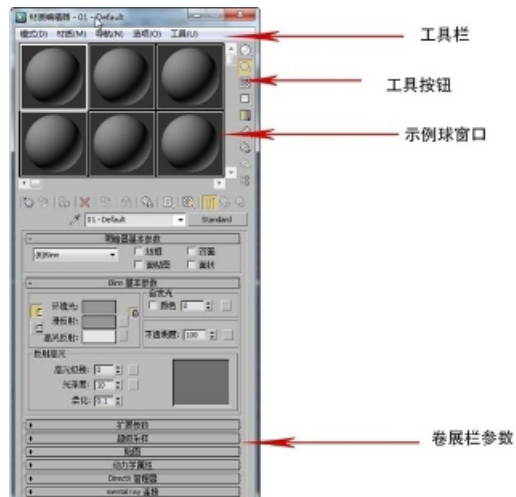


7.3.1 材质编辑器

- “材质编辑器”提供创建和编辑材质以及贴图的功能，实现对材质的编辑，需要进一步了解“材质编辑器”的有关功能。
- 在 3ds Max 2023 中，有两种材质编辑器界面：
- （1）一般材质编辑器。3ds Max经典的材质显示类型，操作比较简便，材质和贴图的关系显示直接，一层一层进行嵌套式操作，其缺陷是在比较复杂的材质和贴图关系时，不易管理。
- （2）板岩材质编辑器。板岩材质编辑器是Autodesk 3ds Max2023的新增功能。在处理某些比较复杂的贴图时，具有很好的优势，因为使用的是节点式操作，在观察不同材质和贴图的关系时一目了然，很轻易理清思绪。

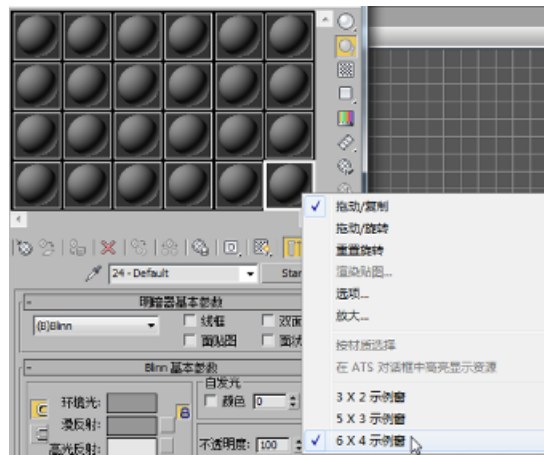
7.3.2 一般材质编辑器

- Step1 选择常用工具栏→材质编辑器，快捷键为【M】键，打开材质编辑器。



7.3.2 一般材质编辑器

- Step2 “示例窗”显示，使用示例窗能够保持和预览材质和贴图。在每个窗口中能够预览一种材质，在任意一种示例球单击右键会弹出一种快件菜单，能够改为5×3或者6×4。这么就能够变化示例球在窗口中显示的数量。



7.3.3 原则材质

- 3ds Max默认材质类型为原则材质，也是最常用的材质类型，一般的材质效果都能够经过原则材质来实现。
- 1. 明暗器
- 2. 原则材质参数

7.3.4 其他常用材质类型

- 除了原则材质以外，3ds Max还提供了诸多其他常用的材质类型。



7.3.4 其他常用材质类型

1.光线跟踪材质

光线材质在外形上和原则材质很像，但是其本身就具有反射与折射，不需借助其他贴图来实现，一般在制作金属或者玻璃时使用。

2.混合材质

能够将两个材质进行混合，从制作出愈加复杂的材质效果。

3.多维/子对象材质

根据指定的ID号拟定区域，多维/子对象材质能够使一种材质球上具有多种材质的效果，常在需要实现某些局部材质或者贴图时使用。

4.Ink 'n Paint 材质

能够实现类似卡通的效果，其主要参数在于具有描边属性。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/938010000131006132>